

## **Spazio e tecnologia: videogiochi, VR e strumenti digitali**

Gianluca Sacco

Lo studio dello spazio sta cambiando: oggi, grazie a videogiochi educativi, realtà virtuale e strumenti digitali, l'astronomia diventa un'esperienza immersiva e coinvolgente. Questo intervento esplora come queste tecnologie, già adottate anche nella nostra scuola, possano rendere la didattica più accessibile, inclusiva e vicina agli interessi degli studenti, trasformando l'apprendimento in un viaggio interattivo tra scienza, esplorazione e collaborazione.

### **Gianluca Sacco – una bio essenziale**

Gianluca Sacco è uno studente della classe 4E dell'Istituto Tecnico Tecnologico "E. Scalfaro" di Catanzaro, indirizzo Informatica e Telecomunicazioni.